

动感多媒体自己制

——Authorware制作小实例

吕俊鸿 编著



附光盘
CD-ROM

动感多媒体自己制

——Authorware制作小实例

●吕俊鸿 编著



本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载，
也可到视听部复制

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动感多媒体自己制: Authorware 制作小实例 / 吕俊鸿编著. —北京: 人民邮电出版社, 2002.11
(中学生电脑乐园丛书)

ISBN 7-115-10695-9

I. 动... II. 吕... III. 多媒体—软件工具, Authorware—中学—课外读物 IV. G634.673

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 079953 号

中学生电脑乐园丛书

动感多媒体自己制

——Authorware 制作小实例

◆ 编 著 吕俊鸿

责任编辑 邓革浩

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 12.5

字数: 296 千字

2002 年 11 月第 1 版

印数: 1-5 000 册

2002 年 11 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10695-9/TP · 3109

定价: 22.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

丛书序

目前,全国各地的中小学已普遍开设了信息技术课,使学生有机会了解和掌握信息技术的基本知识和基本技能。但是信息技术的内涵是丰富的,为了配合学校的信息技术课的开展,让学生能掌握更多的电脑技能,提高动手制作的能力,我们特邀请经验丰富的信息技术课教师编写了这套《中学生电脑乐园》丛书。

本丛书包括以下 5 本:

《轻松上网任我行》

《精彩网站由我建》

《趣味动画一点通》

《快乐程序随我编——Visual Basic 编程小实例》

《动感多媒体自己制——Authorware 制作小实例》

本丛书定位为中学生课外电脑辅导和扩展知识的书籍,使中学生在完成课堂内的信息技术教学后,通过对本丛书的学习,能在尽可能短的时间内,达到较高的电脑制作水平,并精通各种信息技术。

本丛书打破传统教科书的讲授模式,而是贯穿了以下原则:

1. 精心设计了若干个能调动学生学习的有趣的小例子,通过完成一个个小例子,带动了应用软件的学习,较好地体现了“任务驱动”的教学模式和“寓教于乐”的教学思想。
2. 注重了循序渐进的教学原则。全书由浅入深,由易到难,结构合理,脉络清晰。
3. 内容的实用性、可模仿性强。书中的许多例子,可以直接模仿,或稍做修改就能用于学生学习和在校园内使用。
4. 动手操作与知识讲解相辅相成,书中以制作实例为主线,中间穿插知识讲解。
5. 全书图文并茂,语言生动活泼,通过实例操作与练习题的相互配合,起到了举一反三、触类旁通的效果。

相信本丛书一定能成为中学生学习电脑的良好益友。

编者

前 言

Authorware 是由 Macromedia 公司推出的多媒体制作软件, 由于功能强大且易于学习, 经过几次升级, 它已经成了目前最为流行的多媒体开发软件。

Authorware 与传统的用可视化编程语言创作多媒体作品相比, 可视化编程语言创作人员必须要有较强的逻辑运算能力和编程调试技巧, 这对于一般人来讲是可望而不可及的, 而 Authorware 把人们从繁琐复杂的编程工作中解脱出来, 将需要大量复杂的程序才能实现的功能, 简化到只要一个图标就可以实现, 从而大大地降低了多媒体创作的难度和工作强度, 推动了多媒体的普及。

Authorware 与其他多媒体创作软件相比, 具有强大的交互性、兼容性等特点, 能够轻易地和外部媒体、程序联接在一起。

本书的读者对象主要是广大的中学生, 创作目的在于, 使同学们在学习中学《信息技术》课程的基础上, 能够进一步拓宽知识面, 掌握更多的多媒体创作知识。

本书可大致分为 3 部分: 第 1 章为第 1 部分, 主要介绍了 Authorware 的基本知识和基本操作; 第 2 章~第 10 章为第 2 部分, 是本书的主体部分, 通过实例制作的方式引出知识点, 并加以讲解, 在这部分中比较全面地讲解了 Authorware 的各种功能及应用技巧, 包括了大部分知识点; 第 11、12 章是本书的第 3 部分, 这部分是对第 2 部分的补充, 在第 2 部分中没有讲到, 但又比较常用的知识点, 通过这部分来讲解。

书中每章开头都列出了本章的主要知识点, 大家在学习时应特别留意这些知识点; 每章结束时都有总结, 来概括本章的主要知识点; 最后又设置了练习题, 这些练习题也都是围绕着本章的知识点, 将书中的例子加以变化设计的。

为方便读者阅读, 书中分别设计了一些小图标和使用了不同的字体, 其中主要有:



小提示 用于书中需要多加留意的地方。



试一试 用于必须上机操作的地方。



读一读 用于介绍性的内容或一些理论、概念。



小技巧 用于介绍笔者的使用经验和心得, 通常这些内容可以使操作更加简化而不影响功能。



学英文 帮助读者学习经常遇到的一些英文单词。



有问题 在学习过程中, 可能遇到的常见的、典型的问题。

本书最后还有 3 个附录, 附录 1 翻译了 Authorware 菜单的各项功能; 附录 2 介绍了 Authorware 的各系统变量; 附录 3 介绍了 Authorware 的各系统函数。

本书中所讲到的例子, 都是笔者在长期教学实践中常讲、常用的例子。在所附的光盘中提

供了这些例子的源程序和相应的素材，大家在学习时可以参考该光盘内容。由于笔者水平有限，书中难免有不妥之处，敬请广大专家和读者批评指正。

编者

第 1 章 认识多媒体

1.1 关于多媒体	1
1.1.1 多媒体是什么.....	1
1.1.2 多媒体能干什么.....	1
1.1.3 制作多媒体作品的常用工具	2
1.2 关于 Authorware	2
1.2.1 Authorware 的基本特点	2
1.2.2 启动 Authorware	3
1.2.3 Authorware 的“面孔”	5
1.2.4 常用术语.....	7
1.2.5 基本脉络.....	8
1.3 基本操作	9
1.3.1 闪烁的文字.....	9
1.3.2 其他操作.....	13

第 2 章 自己画图——月光下的小屋

2.1 认识画图工具	16
2.1.1 线段.....	17
2.1.2 圆形.....	19
2.1.3 矩形.....	21
2.1.4 圆角矩形.....	21
2.1.5 多边形.....	22
2.2 画图其实挺简单	23
2.2.1 用文件属性设置背景	24
2.2.2 用矩形工具画房墙	25
2.2.3 用多边形工具画房顶	26
2.2.4 画窗户.....	27
2.2.5 画月亮.....	28
2.3 添加修饰	29
2.3.1 加几朵白云.....	29

2.3.2 添几棵树.....	30
第3章 制作幻灯片——三国人物传.....	32
第4章 声像并茂的多媒体 ——大战二郎神	
4.1 添加数字电影	40
4.1.1 导入数字电影.....	40
4.1.2 设置数字电影属性	43
4.2 添加声音	45
4.2.1 导入声音.....	46
4.2.2 设置声音的属性.....	46
第5章 计算圆的面积	
5.1 制作标尺	49
5.1.1 画标尺.....	49
5.1.2 制作游标.....	51
5.2 测量与计算	53
5.2.1 画随机圆.....	53
5.2.2 显示日期、时间和半径	57
5.2.3 计算圆的面积.....	60
第6章 让画面动起来	
6.1 驶入一辆汽车	64
6.1.1 导入一辆汽车.....	64
6.1.2 汽车运行.....	66
6.2 让云和月动起来	67
6.2.1 月亮升起.....	67
6.2.2 云飘进来.....	69
6.3 倾盆大雨——多个对象循环运行	71
第7章 程序管理系统	
7.1 认识交互图标	77
7.1.1 交互类型.....	77
7.1.2 交互图标的基本构成	78
7.2 制作“程序管理系统”	79
7.2.1 制作主界面.....	79
7.2.2 制作应用程序分支	81

7.2.3 制作黄金书屋分支	82
7.2.4 制作游戏及上网分支	84
7.3 修改按钮	86
7.3.1 修改按钮大小和位置	86
7.3.2 调整按钮位置.....	89
7.3.3 修改按钮样式.....	91
第 8 章 三国英雄找归属	
8.1 看像识英雄	96
8.1.1 显示人物姓名.....	96
8.1.2 设置继续前进.....	102
8.2 读图辨疆域	104
8.3 英雄找归属	108
8.3.1 设置正确响应分支	108
8.3.2 设置错误响应分支	110
8.3.3 全部正确后做出反映	112
第 9 章 考试系统	
9.1 制作下拉式菜单	115
9.1.1 制作菜单项内容.....	115
9.1.2 将菜单上的各内容链接起来	117
9.2 语文试题	119
9.2.1 选择题.....	119
9.2.2 填空题.....	123
9.2.3 作文题.....	125
9.3 数学试题	125
第 10 章 扩展考试系统功能	
10.1 设置口令	129
10.2 随机抽题	132
10.3 加入计分系统	135
10.3.1 为语文题计分	135
10.3.2 为数学计算题计分	138
第 11 章 Authorware 的其他功能	
11.1 可爱的小兔子	142

11.2 插入动画与背景音乐	144
11.2.1 导入 flash 动画.....	144
11.2.2 导入 GIF 动画.....	145
11.2.3 加入背景音乐.....	148
11.3 用框架和导航图标做幻灯片	150
11.3.1 运用框架图标.....	150
11.3.2 运行导航图标.....	153
11.4 知识对象	154
11.4.1 知识对象的概念.....	154
11.4.2 Open File Dialog 知识对象.....	154
第 12 章 文件打包	
12.1 文件打包.....	159
12.2 相关的支持文件.....	161
附录 1 菜单栏命令功能表	163
附录 2 Authorware 6.0 的常用系统变量	168
附录 3 Authorware 6.0 的系统函数	174



第1章 认识多媒体

本章我们主要了解多媒体的基本概念和作用及制作多媒体作品常用工具，学习 Authorware 的基本知识和基本操作。



本章要点：

- 多媒体的概念、作用
- 制作多媒体作品的常用工具
- Authorware 的基本特点、界面、结构及基本操作

1.1 关于多媒体

本节主要学习多媒体的概念及作用，了解制作多媒体作品常用的软件工具。

1.1.1 多媒体是什么

在了解多媒体之前，先来了解一下什么是媒体。

日常生活中，我们听广播是通过声音获得信息；读书看报是通过文字获得信息；看电视是通过视频获得信息……在这些活动中，我们获得信息的手段是声音、文字、视频等，这就是我们所说的媒体。不过这里使用的是单一媒体。

我们在使用媒体时往往是将多种媒体综合起来使用，这就是多媒体。可以说，多媒体是一种把文本、图形、图像、动画、声音、视频等形式的多种媒体综合起来的一种传媒手段。

1.1.2 多媒体能干什么

多媒体和传统媒体相比，由于多媒体是通过多种途径来传达信息的，它在传输过程中，调动了我们多种感官来接收信息，所以通过多媒体接收信息的效率肯定大大高于传统媒体。多媒体能干什么呢？

正是因为有了多媒体技术，计算机才不再是一台冷冰冰的机器。随着计算机科学技术的迅速发展，多媒体技术已经渗透到各个领域，如我们可以用多媒体制成一个生动、形象的教学课件，也可以制作一份内容丰富、形式漂亮的个人介绍或家庭、班级、学校





介绍,或产品介绍,或企业宣传……它在教育、模拟仿真、娱乐等领域中的应用尤其广泛。

用计算机进行多媒体创作更是当前最热门的话题之一。相信很多人都有过类似的经历:一面看着或用着那些令人眼花缭乱的界面、令人震撼的音效、丰富多彩的内容的多媒体软件,一面在心里不停地说,棒极了!真精彩!我要也会做这样的软件就好了。如果从现在开始,认真地读这本书,你就离实现这个愿望不远了。

1.1.3 制作多媒体作品的常用工具

在制作多媒体作品,最常见的工具主要有:PowerPoint、Authorware、Director、方正奥思等。其中 Authorware 是功能最强,兼容性最好,是一种简单易学的多媒体制作工具。除了这些主要工具之外,还有一些多媒体辅助工具,用来处理各种媒体,常用的有:

Word 处理文本

Windows 下的画图工具和 Word 中的绘画工具 处理图形

Photoshop 处理图像

Flash 处理动画

Windows 下的录音机工具、豪杰解霸和 Premiere 处理声音

豪杰解霸、Premiere 处理视频

ACDsee 看图软件

1.2 关于 Authorware

本节主要学习如何启动 Authorware,并认识 Authorware 的工具栏、图标栏,学习怎样区分流程线的单线垂直流程和多线分支流程。

1.2.1 Authorware 的基本特点

Authorware 是一套功能既强大又常用的多媒体创作工具,它主要有以下特点:

1. 具备将文本、图形图像、数字化电影、声音等多种媒体素材集成的功能

Authorware 本身并不能制作音乐、数字化电影,也不是很好的图像处理工具,它的优势在于能够支持各种格式的多媒体文件,能够把这些素材集成到一起,并用它自己特有的方式进行合理的组织安排,把各种媒体优势全部发挥出来。

2. 具备多样的交互功能

它提供了 11 种交互方式,或选择,或输入,计算机都会有不同的反馈,从而做到良好的人机对话。如果能把这些交互功能相互配合使用,交互方式将是变化无穷的。

3. 具备文字、图形图像、动画处理能力

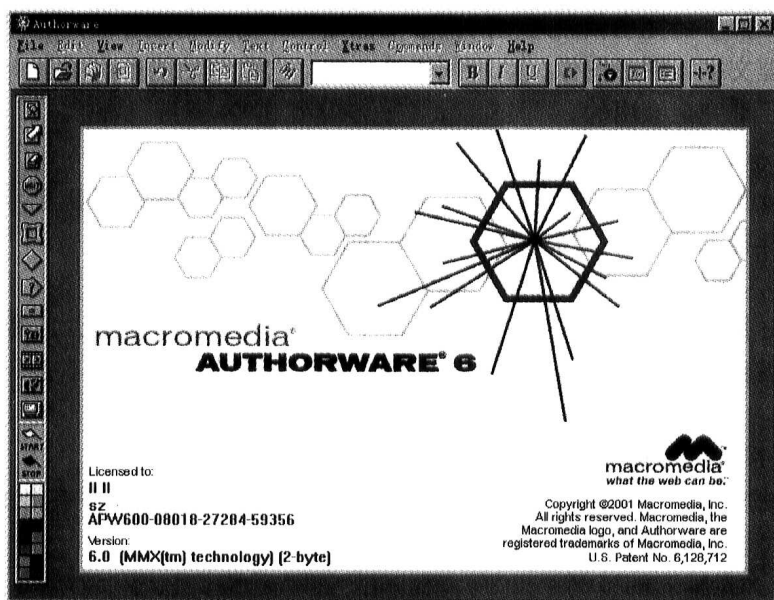


图 1-2 Authorware 的第一个界面

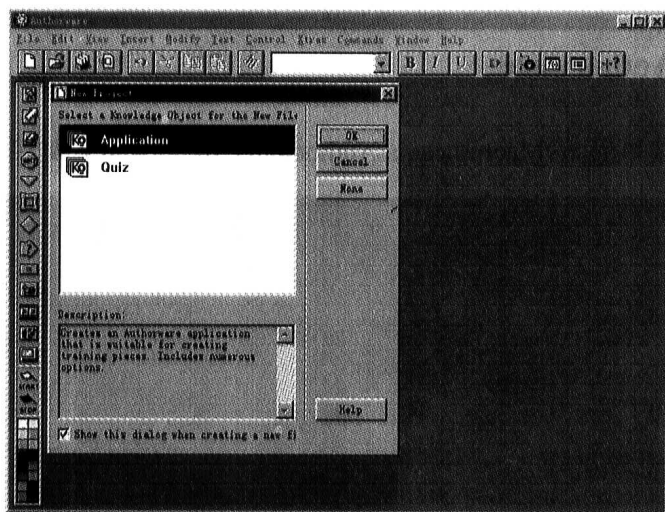


图 1-3 Authorware 的新文件窗口



小提示:

图 1-3 中, New Project 对话框是利用向导程序来产生新文件, 我们一般不用它。

取消“Show this dialog when creating a new file (创建一个新文件时显示该对话框)”项前面的选择项, 以后再打开 Authorware 时就不会再显示该对话框了。

(4)单击 **Cancel** 按钮, 进入用户编辑界面。图 1-4 所示的就是已经启动后的 Authorware 编辑界面。

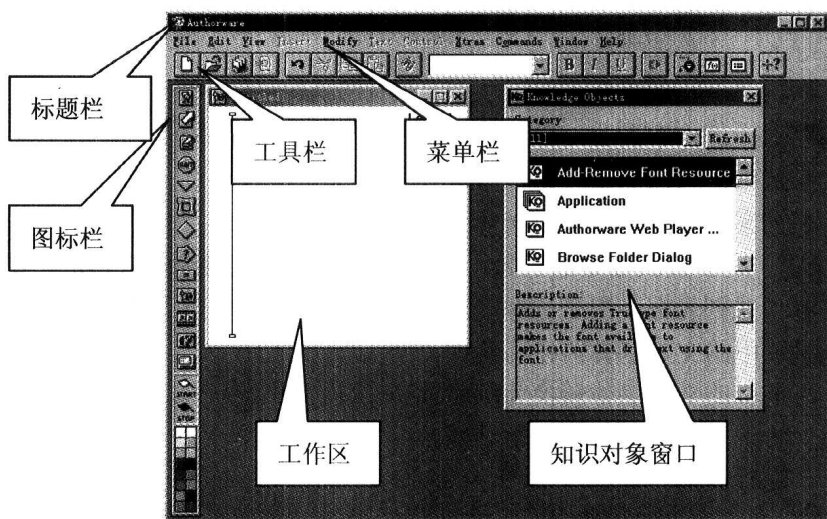
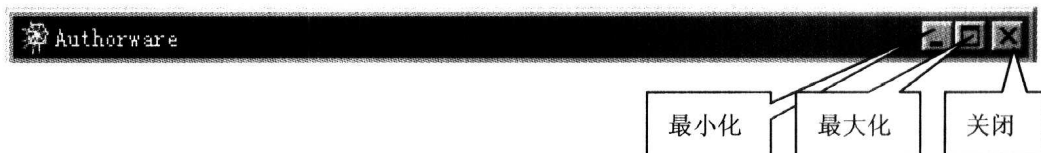


图 1-4 编辑界面

1.2.3 Authorware 的“面孔”

Authorware 的基本界面（如图 1-4 所示）主要由标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏、工作区、知识对象窗口组成。

1. 标题栏



此处的标题栏与 Windows 下的其他窗口的标题栏式样、用法都一样。

2. 菜单栏

在菜单栏中共提供了 11 项主菜单，名称分别为：文件、编辑、视图、插入、修改、文本、控制、X 插件、命令、窗口和帮助。各级子菜单含义参照附录 1。

3. 工具栏

工具栏是将最常用的命令以按钮的形式组织在一起，同学们可以直接单击这些按钮来实现与菜单中命令操作相同的效果。工具栏中提供的各按钮如图 1-5 所示。



图 1-5 工具栏

各按钮分述如下：

- 新建按钮 创建一个新的 Authorware 文件。
- 打开按钮 打开一个已经存在的 Authorware 文件。



-  **保存按钮** 保存正在编辑的 Authorware 文件或库，但不退出编辑状态。
-  **导入按钮** 导入一个外部文件。
-  **撤消按钮** 撤消前一步的操作。
-  **剪切按钮** 将选中的内容剪去，放到剪贴板上。
-  **复制按钮** 将选中的内容备份一份，放到剪贴板上。
-  **粘贴按钮** 将剪贴板上的内容复制一份到指定地点。
-  **查找/替换按钮** 用于查找指定的对象，或将找到的对象，用指定内容进行替换。
-  **(Default Style)** 文本样式列表框，用于选择一种已经定义过的文本样式。
-  **加粗按钮** 将选中的文本字体转换为粗体。
-  **倾斜按钮** 将选中的文本字体转换为倾斜体。
-  **下划线按钮** 为选中的文字加一条下划线。
-  **运行按钮** 运行当前打开的程序。
-  **控制面板按钮** 单击此按钮会弹出一个控制面板，上面提供了各种按钮用于调试程序。
-  **函数列表按钮** 单击此按钮会弹出一个函数列表。
-  **变量列表按钮** 单击此按钮会弹出一个变量列表。
-  **帮助按钮** 单击此按钮弹出一个帮助窗口。

4. 图标栏

在图标栏中有 13 个设计图标，它们就是 Authorware 的基本创作单元，每一个图标都能实现一项具体功能。此外，在图标栏中还有一个开始标志和一个结束标志及图标颜色调色板。各图标的名称及含义分述如下：

-  **显示图标** 显示文字、图形、静态图像等，这些文字和图形图像既可以从外部导入，也可用 Authorware 提供的绘画工具箱来创建。
-  **运行图标** 使选定图标中的内容实现简单的路径动画。
-  **擦除图标** 擦掉选定图标中的内容。
-  **等待图标** 使程序处于暂停状态，直到设计者指定的条件满足为止。
-  **导航图标** 用于建立超级链接，实现超媒体导航。
-  **框架图标** 与导航图标配合使用，可以制作翻页结构或超文本文件。
-  **判断图标** 计算机根据设计者预先设定的条件，自己判断执行哪一个分支。
-  **交互图标** 提供了用户响应，实现人机对话，共提供了 11 种交互方式。
-  **计算图标** 用于书写程序代码。把仅用图标难以完成的任务，通过在此图标中写程序代码来实现。
-  **群组图标** 把流程线上众多的图标收集起来，放在一起，使流程线上可以放置更多的图标。
-  **数字电影图标** 用来导入数字电影文件。
-  **声音图标** 用来导入声音文件。
-  **视频图标** 用于控制外接视频播放设备。
-  **用于调试程序** 白色小旗所放位置表示程序开始，黑色小旗所放位置表示程序结束。当流程线中放置了两面小旗时，运行程序时，程序从白旗处开始，到黑旗处结束。



颜色板图标 用来为图标着色,可以让使用者清楚地分清各类图标。它对程序不会造成任何影响。

5. 工作窗口

工作区窗口如图 1-6 所示,程序设计过程就是在这里实现的,它主要由标题栏、流程线、手形指针、层标志构成。

1.2.4 常用术语

标题栏 同 Windows 中其他窗口的标题栏一样,有控制按钮、标题名称、最小化、最大化和关闭按钮组成。

流程线 把图标栏上的各种图标放上来,进行编辑,用这条线将图标里的内容穿起来。

手形指针 用于指明当前所在的插入点。

层标志 当有群组图标时,打开群组图标,显示的流程线和第一层工作区窗口一样,如图 1-7 所示,只有靠这个标志来区别当前所处的位置。

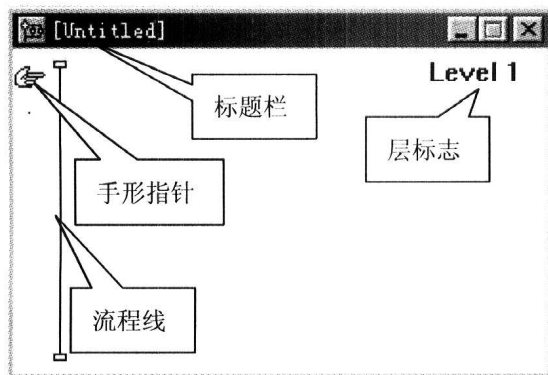


图 1-6 工作窗口

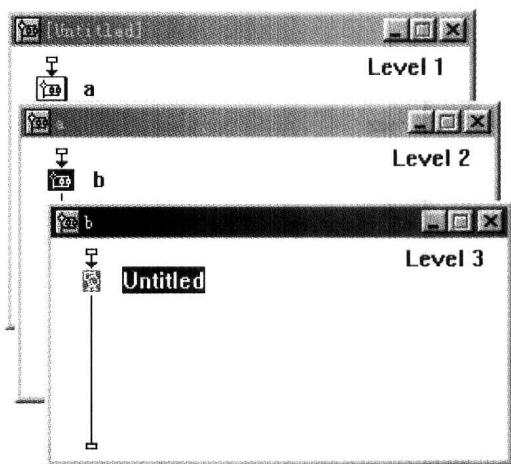


图 1-7 打开多个层的流程图

流程图 把各种图标放在流程线上,用箭头来指明流向,组成的如图 1-7 所示的示意图称为流程图。

编辑窗口 把流程图上的图标打开后,可以在编辑窗口对对象进行编辑,例如图 1-11 就是一个显示图标的编辑窗口。

演示窗口 把流程线上的各图标都编辑完毕后,单击工具栏上的运行按钮,程序开始演示,此时出现的窗口称为演示窗口。



1.2.5 基本脉络

Authorware 的基本脉络结构有两种:

(1) 单线垂直流程

(2) 多线分支流程

前者简单易学, 后者略微复杂些, 但功能强大。

1. 单线垂直流程



读一读:

图 1-8 所示中, 8 个图标从上到下排成一条流程线, 图标下还有一个向下箭头, 它表示程序在运行时, 就是沿着箭头方向, 一个一个地按顺序执行, 这就是最简单的单线垂直流程结构。

2. 多线分支流程

多线分支流程示意图如图 1-9 所示。

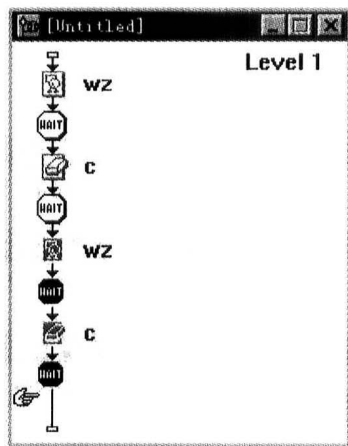


图 1-8 单线垂直流程

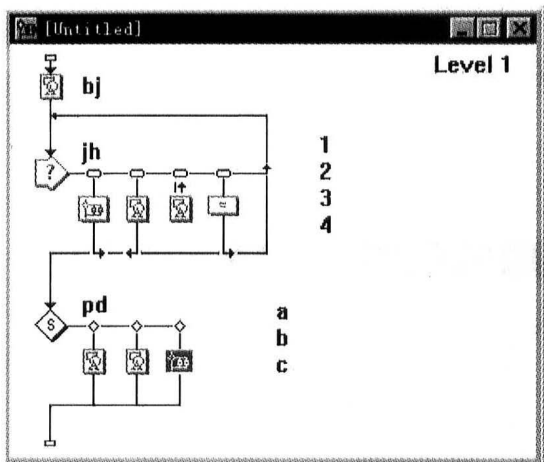


图 1-9 多线分支流程

显然图 1-9 要比图 1-8 复杂得多, 它不再是一条线, 而且在一个图标的右侧又分出了几个图标, 它的箭头除了有向下的以外, 还有其他方向的, 这就是多线分支流程。

多线分支流程在运行时:

- 首先从显示图标“bj”开始, 然后沿着箭头向下, 到交互图标“jh”上。
- 交互图标“jh”的右侧还有 4 个图标, 箭头指向右边, 程序也跟着箭头向右走。
- 这时画面同时出现 4 个按钮, 供你选择, 说明图标“1”、“2”、“3”、“4”是并列的 4 个分支。
- 如果选择了按钮“1”, 程序执行完毕“1”的内容后, 它的箭头向右, 因此沿着箭头向右, 再向上, 又回到了交互图标“jh”上, 然后可以重新选择。
- 如果第二次选择图标“3”, 执行完毕“3”的内容后, 它的箭头向上返回, 因此程序也会跟着箭头返回来。